

# CHARGEMENT DES PROGRAMMES

- 1 - Avant tout, éteignez, attendez cinq secondes, puis suivez les instructions spécifiques à votre machine.
- 2 - Durant le chargement, ne touchez ni au clavier, ni à la souris.

## ATARI ST

Rallumez l'ordinateur ; insérez la disquette.

Cliquez deux fois sur l'icône .PRG, s'il ne s'agit pas d'un programme à lancement automatique.

## AMIGA

Rallumez l'ordinateur. Lorsque le système demande le Workbench, insérez la disquette programme. Si le programme n'est pas en autostart, «double cliquez» sur l'icône disquette puis sur l'icône correspondante.

AMIGA 1000: Ne pas oublier de charger au préalable le KICKSTART.

## PC ET COMPATIBLES

Rallumez l'ordinateur, démarrez avec la disquette DOS, puis remplacez-la par la disquette du programme.

Pour "TEENAGE QUEEN" et "BILLIARDS SIMULATOR", tapez ERE

Pour "BOBO", tapez TATOU

Pour "ACTION SERVICE", tapez COBRA

Puis appuyez sur la touche RETURN.

Si vous désirez jouer avec la souris, installez le driver (voir le manuel du constructeur) avant de charger le programme.

**REMARQUE :** *Si vous ne disposez pas d'une souris (sauf pour Action Service), utilisez le clavier comme indiqué plus loin.*

# TEENAGE QUEEN

## DEROULEMENT DU JEU

Au début de la partie, chaque joueur dispose de 100 jetons.

La première mise (obligatoire) est de 5 jetons. Puis cinq cartes sont distribuées. Les enchères peuvent alors commencer (BET).

## COMMENT JOUER

Très simple : cliquez sur les options avec le bouton gauche de la souris. Sur PC sans souris, vous pouvez taper l'initiale des différentes options, mais aussi utiliser les touches de fonction F1 à F3 ou les touches du pavé numérique 1 à 3. Ces touches correspondent à la position des options à l'écran, de gauche à droite.

STAY : ..... passer la main

BET: ..... démarrer les enchères

RAISE : ..... relancer les enchères

DROP : ..... abandon

CALL : ..... égaliser les enchères pour: -changer ses cartes (1er tour de table)  
-voir le jeu adverse (2ème tour de table)

## COMMENT CHANGER LES CARTES

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur les cartes à changer. Appuyez de nouveau pour annuler.

PC sans souris: utilisez le pavé numérique, touches 1 à 5 ou les touches de fonction, F1 à F5. Appuyez de nouveau pour annuler.

- Cliquez sur le bouton droit de la souris pour valider le choix. PC sans souris : appuyez sur ENTER ou RETURN.

**TOUCHE PANIQUE:** sur PC, en cas d'urgence, pour remplacer temporairement le jeu par un innocent A>, appuyez sur ESC. Pour revenir au jeu, appuyez une seconde fois.

## **VALEUR DES CARTES**

- L'ordre de valeur est 7, 8, 9, 10, V, D, R, A.

- Il n'existe pas de hiérarchie des couleurs.

- L'ordre de valeur des combinaisons est le suivant:

1. La paire: ..... deux cartes de la même valeur;
2. La double paire: ..... deux paires de valeurs différentes;
3. Le brelan: ..... trois cartes de la même valeur;
4. La quinte: ..... cinq cartes qui se suivent, de couleurs diverses;
5. La couleur, ou flush : ..... cinq cartes de la même couleur mais qui ne forment aucune quinte ;
6. Le full : ..... un brelan et une paire ;
7. Le carré, ou poker : ..... quatre cartes de la même valeur ;
8. La quinte flush: ..... cinq cartes de la même couleur, dont les valeurs se suivent.

## **REGLES DU JEU**

Au début du jeu, avant la distribution des cartes, une première mise de 5 jetons est obligatoire. Le programme vous la décompte automatiquement.

5 cartes sont distribuées à chacun des joueurs, lesquels démarrent le jeu à tour de rôle.

Celui qui a la main peut ouvrir les enchères (BET) ou laisser l'initiative à son adversaire (STAY).

Dans le premier cas, il avance au pot une somme de 5 à 25 jetons.

Son adversaire peut abandonner tout de suite (DROP).

Il peut également surenchérir (RAISE) ou égaliser la mise pour demander un changement de cartes (CALL).

Le changement de cartes donne une indication du jeu adverse. Si votre partenaire change 2 cartes, cela peut vouloir dire qu'elle dispose déjà d'un brelan, par exemple. Mais elle peut aussi bluffer.

Les enchères reprennent ensuite. On peut de nouveau laisser l'initiative à l'autre (STAY) ou relancer tout de go (BET).

Trois suites sont alors envisageables:

- Abandon (DROP) si l'on sent que le risque est trop grand ou si l'on dispose vraiment d'un jeu minable;

- Suivi pour voir (CALL): on égalise les enchères et on compare les jeux pour savoir qui l'emporte;

- Relance (RAISE) pour faire monter les enchères et donner du piment au jeu. Le bluff intervient de façon plus aiguë dans cette phase: il faut pousser l'autre joueur à se dévoiler sans montrer son propre jeu. On peut essayer de faire croire qu'on est le plus fort à coup de surenchères, en mesurant les risques.

## **CAS PARTICULIERS**

- Si les deux joueurs passent la main (STAY) après la première distribution de cartes, le coup est annulé et les enchères restent au pot.

- Si les deux joueurs passent la main (STAY) après la seconde distribution de cartes, les jeux sont abaissés et comparés afin de déterminer le gagnant.

## **LE STRIP POKER**

A chaque fois que votre adversaire perdra tous ses jetons, elle devra payer de sa personne pour en récupérer. C'est l'occasion pour vous de découvrir les fabuleuses illustrations de Jocelyn Valais.